VIDEO COMPUTER

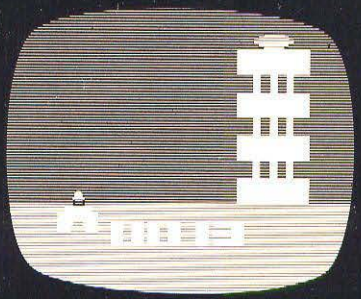
VC 4000

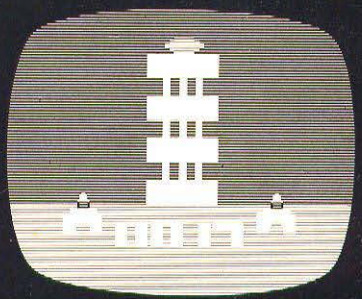
CASSETTE **33**

SUPER INVADERS
SUPER INVADERS
SUPER
ENVAHISSEURS

INTERTON ELECTRONIC

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI





Versuchen Sie die Angreifer aus dem Weltall mit Hilfe der modernen Lenkwaffen an einer Landung zu hindern. Diese Cassette enthält 15 verschiedene Programme, die Sie zu zweit oder alleine spielen können.

So machen Sie die Cassette betriebsklar.

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht.

2. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird das Programm in den Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint links oben in der Ecke ein grünes Ufo, rechts steht die Zahl 01. Im unteren roten Feld steht die Abschußrampe für die Lenkwaffengeschosse. Rechts daneben können Sie die Anzahl der Treffer ablesen.

3. Durch Druck auf die Taste ▶ wählen Sie das gewünschte Programm von 02 – 15. Die ungeraden Ziffern bis 11 sind für einen Spieler, die geraden bis 12 für zwei Spieler; die Programme 13 – 15 sind nur für zwei Spieler.

4. Durch Druck auf die Taste **START** wird das gewählte Programm gestartet.

Try to prevent landings by invaders from space with the aid of modern missiles.
This cassette contains 15 different programmes which you can play on your own or in two's.

How to get your cassette ready for action.

1. Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette in the cassette compartment.

2. Depress the ◀◀ key, and the programme is read into the Video Computer. At the top left of the screen there appears a green Ufo, on the right the number 01. In the lower red area is the launching pad for the missiles. Alongside on the right, you can read off the number of your hits.

3. Press the ▶ key to select the desired programme,02 to 15. The odd numbers up to 11 are for one player, the even numbers up to 12 for two players. The programmes from 13 to 15 are for two players only.

4. Press the **START** key to commence the selected programme.

Au moyen des missiles modernes, essayez d'empêcher un atterrissage des agresseurs venant de l'espace intersidéral.
Cette cassette comporte 15 différents programmes que vous pouvez jouer seul ou à deux.

Voici comment vous mettez la cassette en ordre de fonctionnement.

1. Raccordez l'ordinateur vidéo comme c'est prescrit et engagez la cassette dans le logement de la cassette.

2. Quand vous appuyez sur la touche ◀◀ , le programme est lu dans l'ordinateur. Dans le coin supérieur gauche de l'écran apparaît un ovni vert; à droite, le chiffre 01. Dans la zone rouge inférieure se trouve la rampe de lancement pour les projectiles téléguides. A droite de cette zone, vous pouvez lire le nombre des coups au but.

3. Par pression sur la touche ▶ , vous sélectionnez le programme souhaité, de 02 à 15. Les chiffres impairs jusqu'à 11 sont pour un seul joueur; les chiffres pairs jusqu'à 12, pour deux joueurs; les programmes 13 à 15 sont seulement pour deux joueurs.

4. En appuyant sur la touche **START** (départ), vous engagez le jeu du programme choisi.

Nach Drücken der Taste **START** bewegt sich das Ufo von links nach rechts über den Bildschirm, wobei es in Abständen die Farbe grün nach purpur ändert. Gleichzeitig setzt es während des Fluges Landungskapseln ab, die langsam zu Boden sinken. Ihr Ziel ist die Errichtung einer Landebasis für das Mutterschiff. Fünf gelandete Kapseln ergeben einen Teil der Basis.

Das Spiel ist beendet, wenn die Basis vollständig aufgebaut und das Ufo auf ihr gelandet ist.

Das sollen Sie mit Hilfe Ihrer Lenkwaffen verhindern. Die Raketen lassen sich mit Hilfe des Steuerknüppels am Handspielgerät steuern. Für jede abgeschossene Kapsel erhalten Sie einen Punkt. Die Treffer können Sie unten im roten Feld ablesen.

Treffen Sie das Ufo, wenn es grün ist, geschieht nichts. Das Geschoß prallt am Schutzschirm ab. Nur die Flugrichtung des Ufos ändert sich durch den Rückstoß.

Ist das Ufo purpurn, wenn es getroffen wird, so wird das zuletzt aufgebaute Teil der Landebahn wieder abgebaut.

Das Ufo kann den Raketen in den Hyperraum ausweichen und wird dadurch unsichtbar. Treffen Sie das Ufo, wenn es unsichtbar ist (Hyperspace), wird das Ufo beschädigt. Bei fünf Hyperspace-Treffern wird die Basis vollständig abgebaut und ein neues Ufo erscheint auf dem Bildschirm.

Alle Treffer sind akustisch untermalt. Bei Hyperspace-Treffern oder wenn das Ufo purpurn ist, verändert sich durch die Detonation der schwarze Himmel in ein grelles Gelb.

Spielen Sie zu zweit, so befinden sich die Abschußrampen links und rechts im roten Feld. Die Basis wird in der Mitte aufgebaut. Spielen Sie alleine, so befindet sich die Abschußrampe links und die Basis wird rechts aufgebaut.

Die Raketen bei zwei Spielern unterscheiden sich farblich. Die des linken Spielers sind gelb und die des rechten grün. Auch die Abschüsse werden für jeden der beiden Spieler gesondert gezählt und können am Bildschirm im roten Feld abgelesen werden. (Gelb für den linken und grün für den rechten Spieler).

01
Dauerfeuer und Abschußrampe für die Lenkgeschosse ohne Drücken der roten Taste. Das Geschoß wird mit dem Steuerknüppel des Handspielgerätes gelenkt.

02
wie 01, jedoch für zwei Spieler. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

03
Die Rakete kann nur mit dem Steuerknüppel des Handspielgerätes gelenkt werden, wenn Sie die rote Taste des Handspielgerätes loslassen. Durch erneutes Drücken der roten Taste wird die Rakete in Startposition gebracht.

04
wie 03, jedoch für zwei Spieler.

05 und 06
wie 01 und 02. Die Rakete muß jedoch durch Druck auf die rote Taste des Handspielgerätes zur Detonation gebracht werden.

07 und 08
wie 01 und 02, jedoch schnelle Version.

09 und 10
wie 03 und 04, jedoch schnelle Version.

11 und 12
wie 05 und 06, jedoch schnelle Version.

13, 14 und 15
wie 08, 10 und 12. (Für zwei Spieler)

Die Zählweise bei diesem Programm ist jedoch verändert. Statt getroffener Landekapseln werden jetzt die gelandeten gezählt. Sieger ist also der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

When the **START** key is pressed, The Ufo moves from left to right across the screen, changing in colour at intervals from green to purple. While in flight, it releases landing craft, which slowly descend to the ground. Their objective is to set up a base for the parent ship to land at. Five landing craft make up part of the base.

The game is over as soon as the base is completed and the Ufo has landed on it.

Here is what you have to do to prevent this with your missiles. The latter can be controlled using the control stick of the handset. For every craft shot down you receive one point. The hits are recorded in the red square below.

Should you hit the Ufo while it is green, nothing happens. The missile bounces back from the protective screen. Merely the direction of the Ufo is altered by the impact.

If the Ufo is purple when it is hit, the last section of runway to be built up is dismantled again.

The Ufo can dodge the missiles by entering hyperspace, where it becomes invisible. If you hit the Ufo while it is invisible in hyperspace, it will be damaged. Five hyperspace hits will entail complete dismantling of the base, and an new Ufo will appear on the screen.

All hits are heralded acoustically. Where hits occur in hyperspace or when the Ufo is purple, the detonation transforms the black sky into bright yellow.

If two are playing, you will find the launching pads left and right in the red area. The base is built up in the middle. If you are playing solo, the launching pad is on the left, and the base is set up on the right.

The missiles of the two players differ in colour. Those of the left-hand player are yellow and those of the right-hand player green. Hits, too, are recorded separately for each player, and can be read in the red square at the edge of the screen. (Yellow for the left-hand, green for the right-hand player.)

01
Sustained fire and launching pad for the missiles without pressing the red key. The missile is controlled with the control stick of the handset

02
Like 01, but for two players. Winner is the player with the highest score.

03
The missile can only be controlled with the control stick of the handset when you release the red key of the handset. Renewed pressure on the red key returns the missile to its initial position.

04 Like 03, but for two players.

05 and 06
Like 01 and 02. However, the missile must be detonated by pressing the red key of the handset.

07 and 08
Like 01 and 02, but a faster version.

09 and 10
Like 03 and 04, but a faster version.

11 and 12
Like 05 and 06, but a faster version.

13, 14 and 15
Like 08, 10 and 12 (for two players).
The reckoning in these variations has been changed. Instead of landing craft hit, it is the landings that are counted. So the winner is the player with the lowest score.

Quand vous avez appuyé ur la touche **START**, l'ovni traverse l'écran, de la gauche vers la droite tout en modifiant par intervalles, la couleur verte en pourpre. Simultanément pendant le vol, il largue des capsules d'atterrissage qui descendent lentement vers le sol. Leur objectif est d'aménager une base d'atterrissage pour le ravitailleur. Cinq capsules ayant atterri constituent une partie de la base.

Le jeu est terminé quand la base est complètement aménagée et que l'ovni y a atterri.

C'est ce que vous devez empêcher au moyen de vos missiles. Les fusées se commandent par les manettes du manipulateur. Vous obtenez un point par capsule abattue. Les coups au but peuvent se lire dans la case inférieure rouge.

Si vous touchez l'ovni alors qu'il est vert, il ne se passe rien. Le projectile ricoche sur le bouclier. Il s'ensuit seulement, par contrecoup, une modification de la trajectoire de l'ovni.

Si vous touchez l'ovni alors qu'il est pourpre, la dernière partie construite de la piste d'atterrissage est de nouveau démolie.

L'ovni peut éviter les fusées en pénétrant dans l'hyperespace, et du fait-même il devient invisible. Si vous touchez l'ovni alors qu'il est invisible (hyperespace), l'ovni est déterioré. Si vous touchez cinq fois l'ovni dans l'hyperespace, la base est complètement démolie et il apparaît un nouvel ovni sur l'écran.

Tous les coups au but sont confirmés acoustiquement. En cas de coups au but dans l'hyperespace ou quand l'ovni est pourpre, la détonation transforme le ciel noir en un jaune criard.

Si vous jouez à deux, les rampes de lancement se trouvent à gauche et à droite dans la zone rouge. La base est aménagée au milieu. Si vous jouez seul, la rampe de lancement se trouve à gauche et la base est aménagée à droite.

Si vous jouez à deux, le fusées se distinguent par leur couleur. Celles du joueur de gauche sont jaunes, et celles du joueur de droite sont vertes. Les lancements aussi sont comptés à part pour chacun des deux joueurs et peuvent se lire dans la zone rouge au bas de l'écran. (En jaune pour le joueur de gauche, en vert pour le joueur de droite)

01
Feu continu et rampe de lancement pour les missiles sans appuyer sur le bouton rouge. Le missile se dirige au moyen de la manette du manipulateur.

02
Comme 01, mais pour deux joueurs. Le vainqueur est le joueur ayant le score le plus élevé.

03
Vous ne pouvez diriger la fusée au moyen de la manette du manipulateur que si vous lâchez le bouton rouge du manipulateur. Si vous appuyez de nouveau sur le bouton rouge, la fusée est ramenée en position de départ.

04
Comme 03, mais pour deux joueurs.

05 et 06
Comme 01 et 02. Vous devez toutefois faire exploser la fusée en appuyant sur le bouton rouge du manipulateur.

07 et 08
Comme 01 et 02, mais version rapide.

09 et 10
Comme 03 et 04, mais version rapide.

11 et 12
Comme 05 et 06, mais version rapide.

13, 14 et 15
Comme 08, 10 et 12. (Pour deux joueurs)
La façon de compter est toutefois modifiée dans ce programme. Au lieu des capsules d'atterrisage touchées, ce sont maintenant les capsules ayant atterri qui sont comptées. Le vainqueur est donc le joueur ayant le score le plus bas.